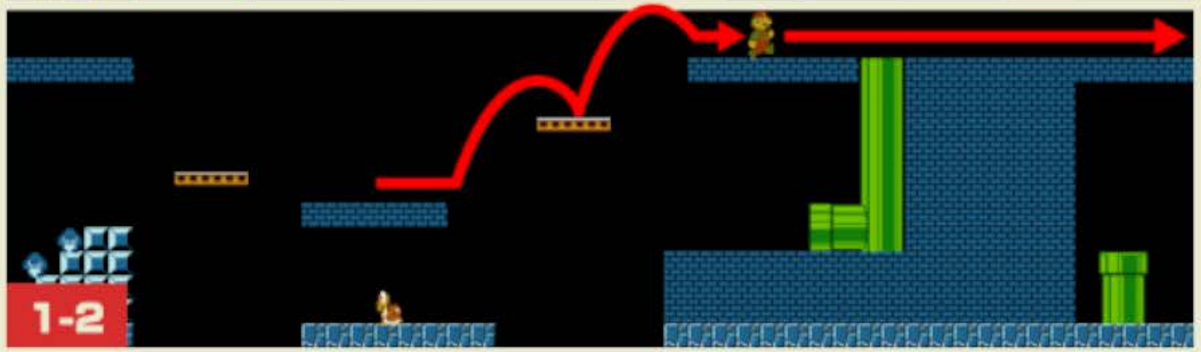
SUPER MARIO BROS.

Trois astuces pour retrouver la princesse!

Prends tous les raccourcis!

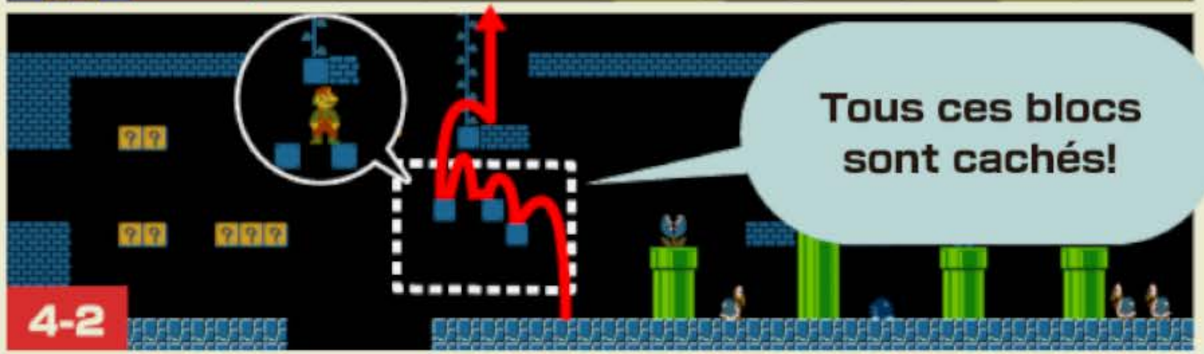
Il y a 32 niveaux du Monde 1-1 jusqu'au Monde 8-4. Avec ces astuces, tu n'auras qu'à en parcourir huit. Lis nos conseils pour gagner du temps!

Téléporte-toi du Monde 1-2 au Monde 4-1.



Juste avant l'arrivée, utilise l'ascenseur pour monter sur les blocs, puis cours vers la droite. Une fois à la Warp Zone, entre dans le tuyau 4.

Téléporte-toi du Monde 4-2 au Monde 8-1.

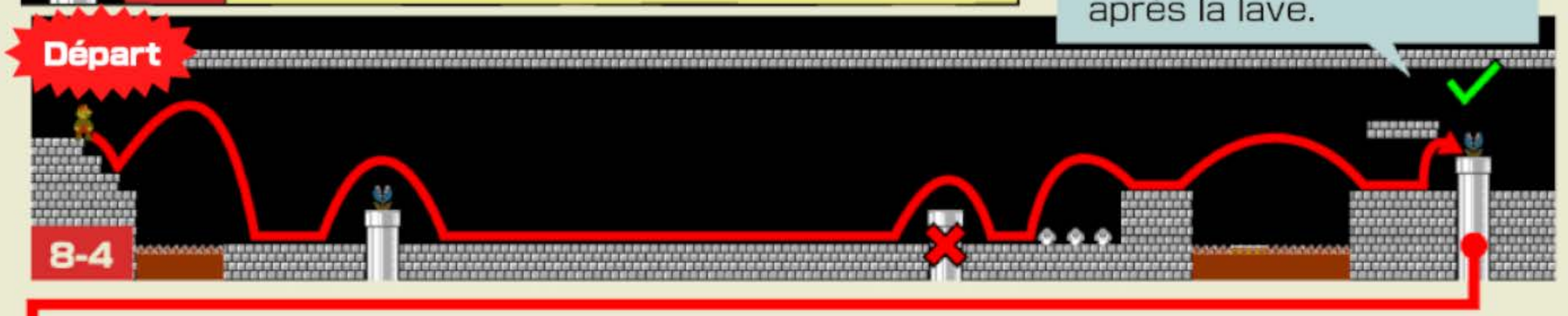


Des blocs sont cachés juste après le premier ascenseur. Va dessus pour frapper le bloc vigne, puis grimpe pour atteindre la Warp Zone. Va ensuite dans le tuyau 8.

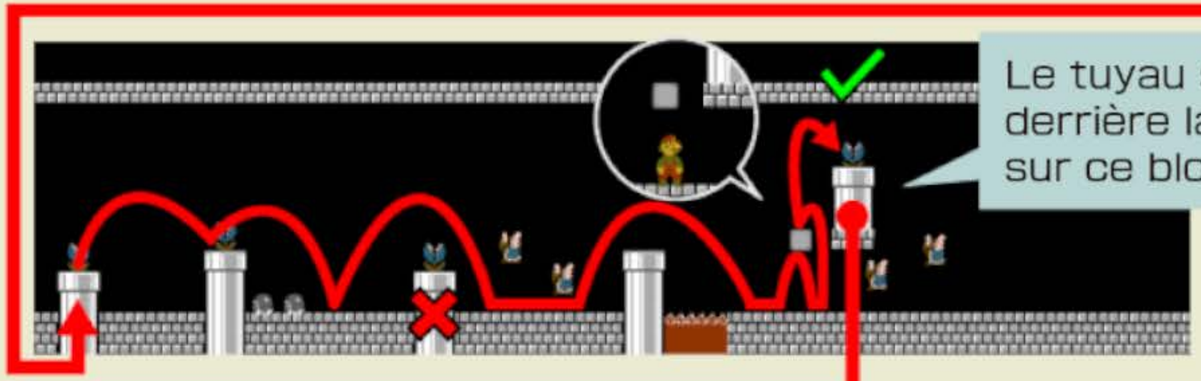
SUPER MARIO BROS.

Trois astuces pour retrouver la princesse!

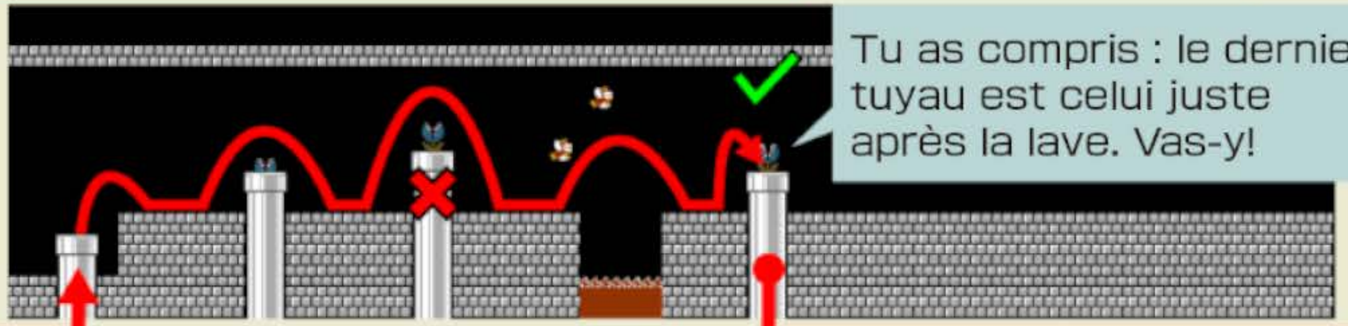
Suis cet itinéraire pour traverser le monde 8-4.



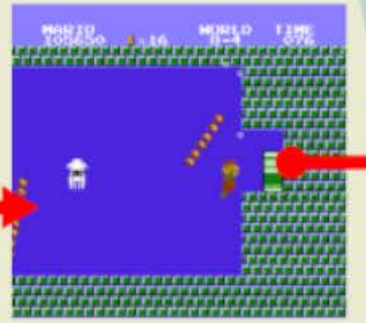
Descends dans le tuyau qui se trouve juste après la lave.



Le tuyau suivant est aussi derrière la lave. Monte sur ce bloc caché!



Tu as compris : le dernier tuyau est celui juste après la lave. Vas-y!



Une fois au sec, continue d'avancer.

Pense stratégie!

Ignore les tuyaux et tu reviendras en arrière. Prends le mauvais et tu te retrouveras au début du monde 8-4. Regarde bien quels tuyaux tu dois emprunter, et tu retrouveras la princesse!

Dépêche-toi d'atteindre la Triforce!

Trouve les quatre clés

Suis les flèches rouges
et ces conseils de vitesse :

1. Ne fouille pas partout.
2. Ignore les ennemis qui n'ont pas de clé.
3. Une fois le boss vaincu, fonce vers la Triforce!

Bats Aquamentus!

Vise la tête et attaque à pleine puissance! Si l'ennemi te touche, continue quand même!

Attends un peu... Mais où est la clé?

La clé apparaîtra quand tu auras battu tous les stalfos de cette salle!

Pas touche, la Main!

Si tu marches près d'un mur, ce truc voudra t'attraper. Ce sera alors retour au début!

Inutile de venir ici. Va plutôt dans la salle de droite!

Quel est le squelette-clé?

L'un de ces stalfos a la clé. Il est légèrement différent des autres. Garde l'œil ouvert!

METROID

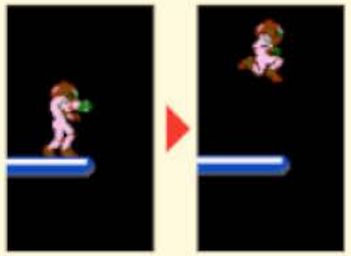
Fuis la planète Zèbes!

Il existe deux types de sauts : tu préfères la distance ou le contrôle?

Le premier saut privilégie la maniabilité et l'autre la distance. Tu auras besoin des deux pour fuir!

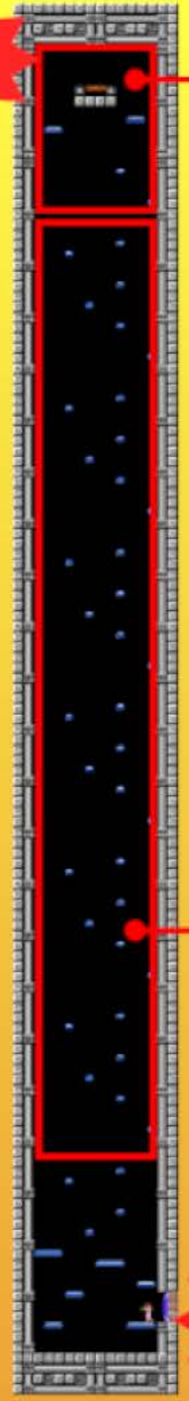
Saut normal (Ⓐ)

Ce saut est facilement réalisable avec ✚ et permet d'atterrir sur les rebords étroits. Maintiens Ⓐ enfoncé pour sauter plus loin.



Saut (✚+Ⓐ)

Courir avant un saut te fait prendre de l'élan pour sauter plus loin, mais c'est moins facile de diriger le saut avec ✚.



Arrivée

Départ

M pour maîtrise de soi.

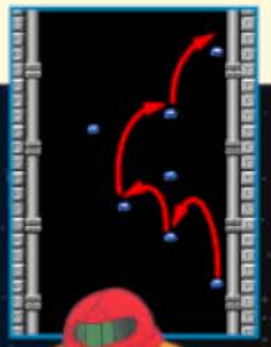
La précipitation mène aux erreurs. Garde ton sang-froid quand tu vois l'arrivée. Maintiens une vitesse constante car les plateformes changent vers la fin. À l'ascenseur, fuis avec ✚!

Reprends le contrôle.

Si tu fais feu en appuyant sur Ⓑ pendant un salto, il redeviendra un saut normal que tu pourras contrôler.

Maîtrise le motif

Les plateformes sont placées selon un motif qui se répète. Tu peux t'entraîner pour le maîtriser. Tes atterrissages seront plus stables si tu privilégies les sauts normaux.



DONKEY KONG

Itinéraire parfait pour le niveau 1

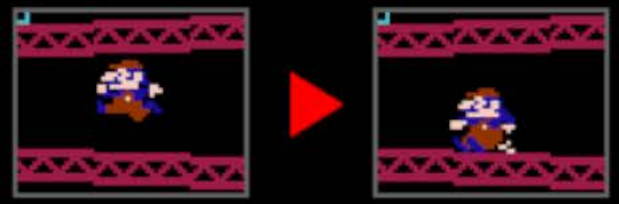
Sois efficace pour atteindre le sommet!

Ignore les marteaux.

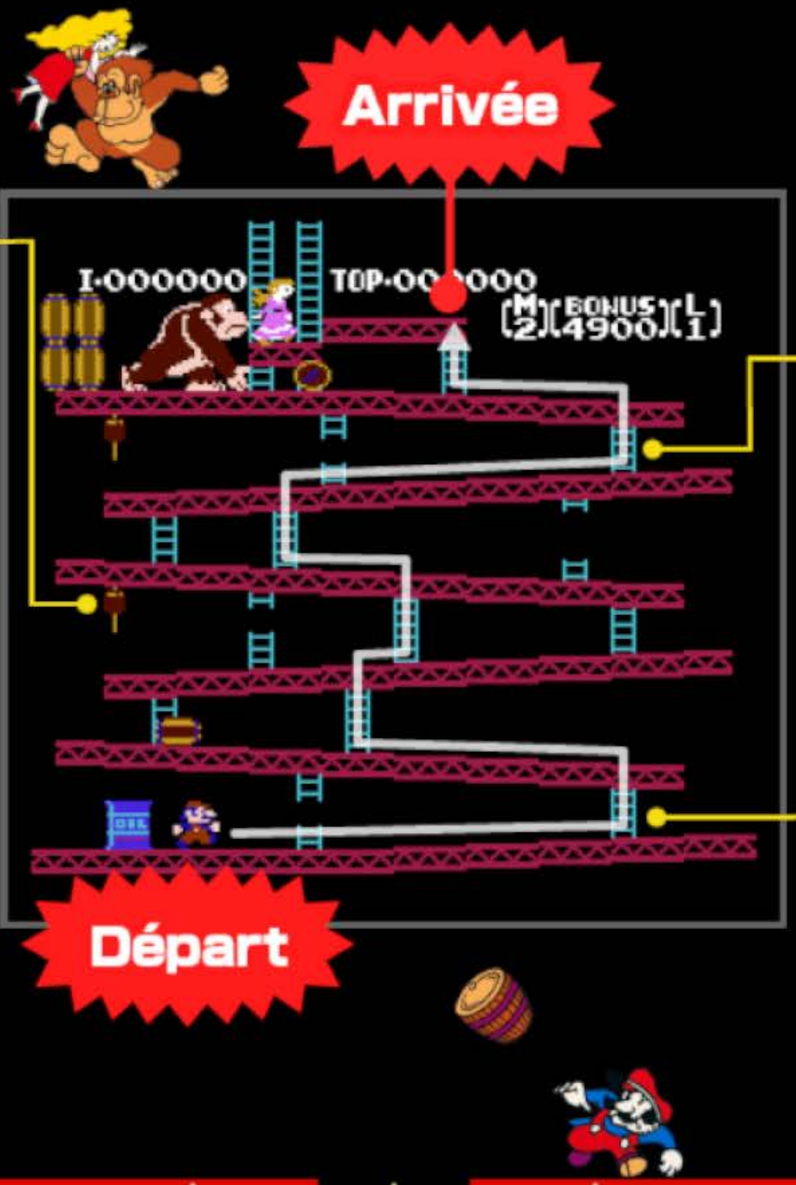
Tu peux casser les tonneaux avec un marteau mais tu ne peux pas monter à l'échelle en en tenant un. C'est mieux de ne pas s'en occuper.

Ne saute pas toujours sur l'occasion de sauter!

Tu devras sauter pour éviter les tonneaux, mais tu perdras du temps en retombant. Essaie de sauter le moins possible.



Tu seras figé pendant un moment après être retombé! (Sauter, ce n'est pas facile pour les genoux.)

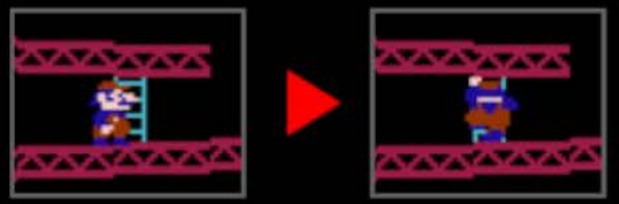


À six échelles de la victoire.

Ne grimpe qu'aux échelles qui font partie du chemin le plus court. Tu perdras du temps à grimper des échelles qui ne sont pas nécessaires.

Grimpe plus vite.

Mario n'a pas besoin d'être pile en face d'une échelle pour pouvoir grimper. Il peut y grimper même en étant un peu sur le côté, alors grimpe dès que tu le peux.



Appuie sur ✚ pour grimper quand Mario est à peu près par là.

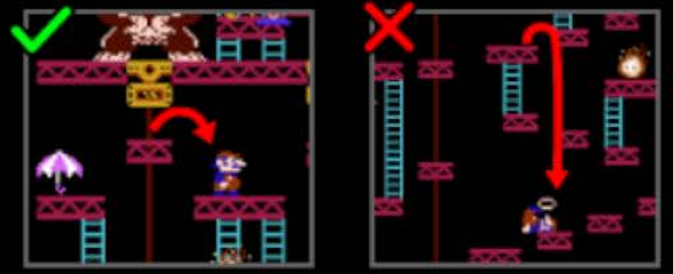
DONKEY KONG

Itinéraire parfait pour le niveau 2

Agis au bon moment!

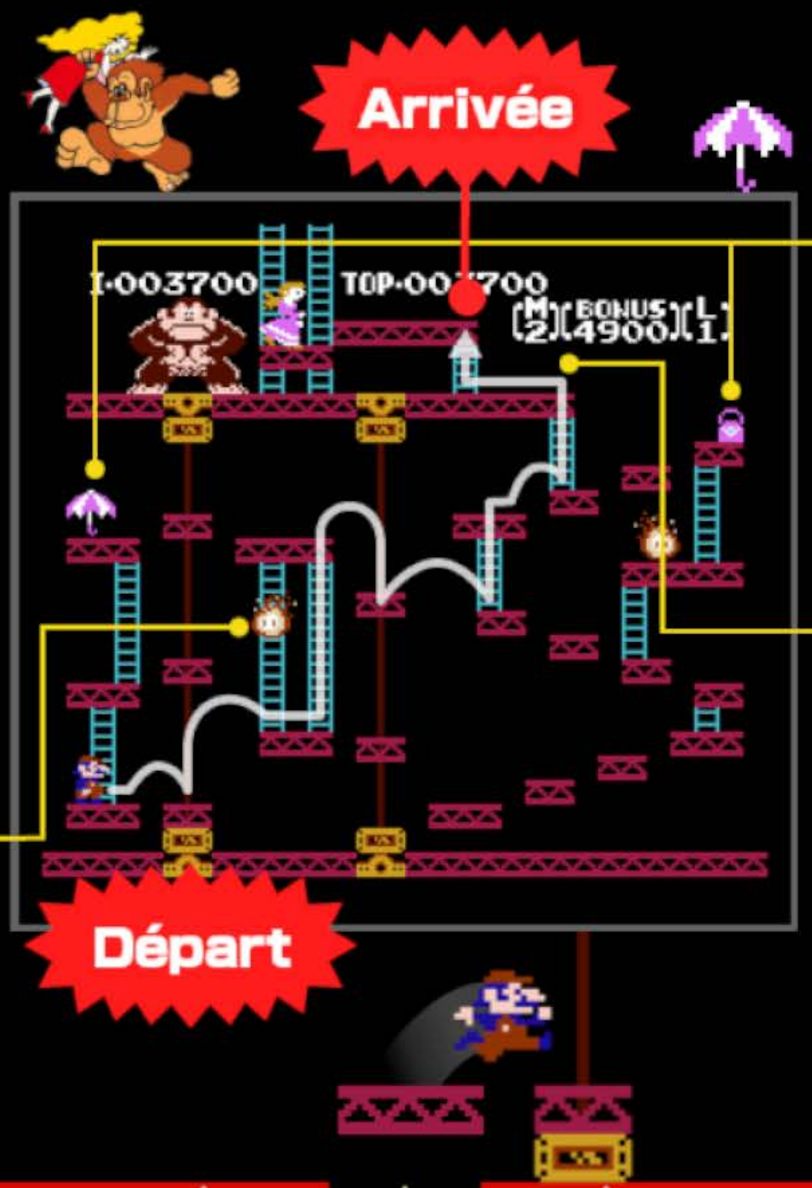
Le vertige, c'est sérieux.

Si tu tombes d'une hauteur supérieure à la taille de Mario, ça se finira mal. Prends garde à la hauteur quand tu vas sauter!



Ne joue pas avec le feu!

L'ennemi sur les échelles va te suivre. Surveille ses mouvements et saute sur la plateforme à sa droite.

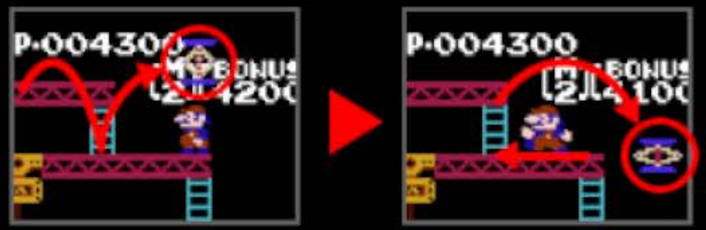


Objets pas retrouvés.

Tu obtiendras des points en récupérant les objets que Pauline a égarés, mais ce n'est pas le moment. Ignore-les et fonce!

Méfie-toi des crics!

Les clés à molette rebondissent à intervalles réguliers. Quand tu arrives en haut d'une échelle, attends que la voie soit libre pour continuer.



Ne t'inquiète pas trop. Tu es en sécurité, c'est promis.

DONKEY KONG

Itinéraire parfait pour le niveau 3

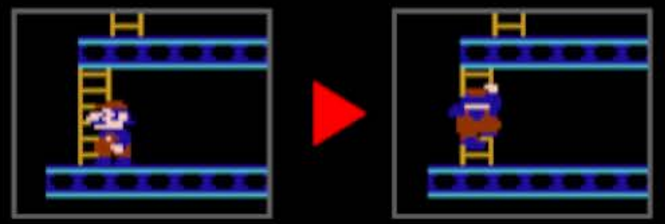
Ramasse les écrous à toute allure!

Attrape l'écrou et sauve-toi!

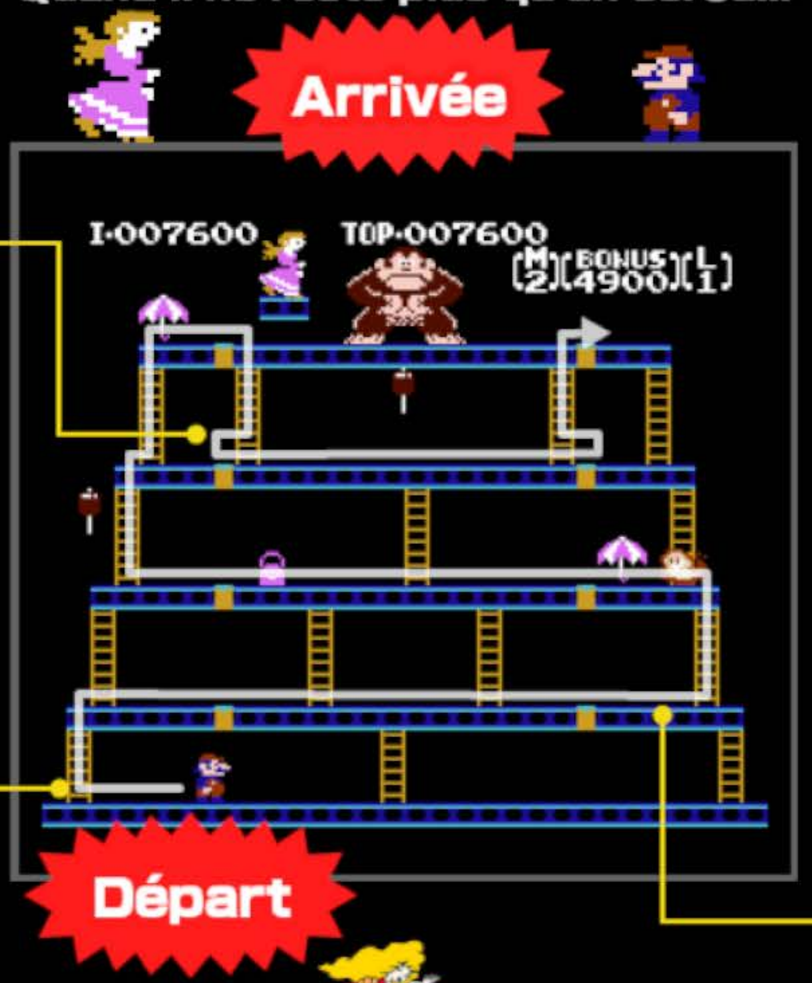
Quand tu as récolté tous les écrous du quatrième palier, monte à l'échelle une dernière fois. Sauter fait perdre du temps alors évite si tu le peux!

Commence à grimper le plus tôt possible.

Rappelle-toi de ce que tu as appris à la page 1. Mario peut grimper aux échelles même en n'étant pas tout à fait en face.

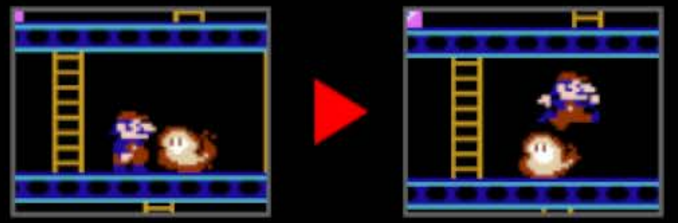


Quand il ne reste plus qu'un écrou...



Au fait, à propos des « occasions de sauter »...

Saute par-dessus les boules de feu. Appuie sur ✚ et Ⓐ juste avant de les toucher.



La clé, c'est la synchronisation. Si tu sautes trop tôt, tu vas recevoir une belle brûlure.

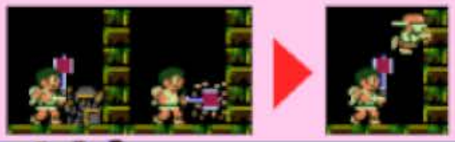
Retire les écrous dans cet ordre-là!

Il n'y a pas d'ordre pour retirer les écrous, mais chaque seconde compte. Cet ordre-ci te permettra d'aller le plus vite.

Aujourd'hui, visite de la forteresse!

Bienvenue dans la forteresse des Enfers!

Cette forteresse est un vrai labyrinthe. Suis les flèches et évite les combats! Utilise un maillet pour sauver Centurian et obtenir de l'aide contre le boss!



Info cruciale!

Utilise tes ailes!

Maintiens ✚ en sortant de la salle supérieure pour atteindre la plateforme. Si tu la rates, c'est retour à la case départ!

Départ

Arrivée

Les Aubergins transforment les gens en aubergines?

Oh misère... Ils ont la mauvaise habitude de changer les gens en aubergines. Si cela t'arrive, tu devras recommencer.

Les invités fatigués peuvent profiter des sources chaudes sur le site.

Cerbéros? Il a un tempérament de feu!

Fonce sous le Cerbéros lorsqu'il saute et vise-le. Un coup de maillet est plus puissant que deux flèches, alors si tu as un maillet, attaque avec!

SUPER MARIO BROS. 2

Le Monde 1-1 pour les nuls!

Départ

Arrivée

Marche sur des œufs!

Birdo lance un œuf environ toutes les quatre secondes. Saute dessus, prends-le et lance-lui en retour!

Explosion en approche!

Si la bombe fait des étincelles, tiens-la moins d'une seconde, puis lâche-la et brise le mur!

BOMB

Tout dans les cuisses!

Réalise un super saut sur cet ennemi pour aller encore plus haut.

Maintiens ✚ jusqu'à ce que le personnage brille et appuie sur Ⓐ.

Cet itinéraire est plus long!

EXCITEBIKE

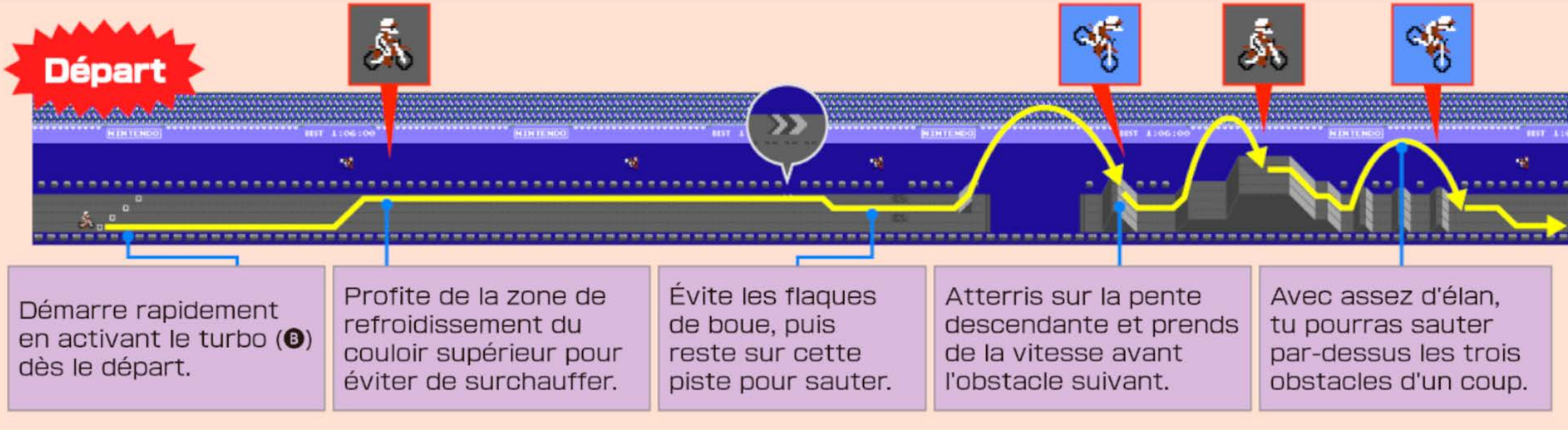
Le guide ultime du maestro de la moto!

Fonce comme le vent!

La clé pour faire un temps rapide c'est de maîtriser le turbo et les sauts en plus de choisir les bons couloirs.
Évalue les sauts et les obstacles au fur et à mesure qu'ils se présentent.

1 Comment mettre le turbo.

Le turbo (Ⓑ) permet d'aller plus vite qu'une accélération classique (Ⓐ). Utilise-le dès le début, avant un saut ou pour repartir après avoir atterri. Mais fais attention de ne pas surchauffer!



Démarre rapidement en activant le turbo (Ⓑ) dès le départ.

Profite de la zone de refroidissement du couloir supérieur pour éviter de surchauffer.

Évite les flaques de boue, puis reste sur cette piste pour sauter.

Atterris sur la pente descendante et prends de la vitesse avant l'obstacle suivant.

Avec assez d'élan, tu pourras sauter par-dessus les trois obstacles d'un coup.

EXCITEBIKE

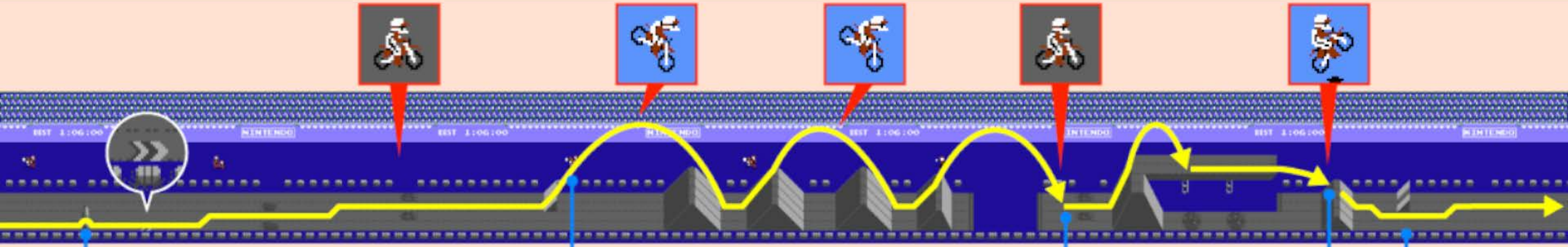
Le guide ultime du maestro de la moto!

2 Garde ton sang-froid grâce à cette astuce.

Fais baisser la température du moteur en roulant sur les zones de refroidissement pour éviter de surchauffer. Plus tu y roules, plus tu pourras utiliser le turbo.

3 L'atterrissage doit être maîtrisé.

Tu ralentiras ou tomberas si l'angle de ta moto ne correspond pas à celui du point d'atterrissage. Assure-toi d'atterrir parallèlement au sol.



Fais un wheelie sur la haie pour passer dans la zone de refroidissement.

Baisse ta roue avant après ce saut pour aller plus loin.

Il y a de la boue après le saut. Tu pourras l'éviter en étant dans ce couloir.

Remonte ta roue avant après un grand saut pour diminuer tes chances de tomber.

Ignore cette rampe et prépare-toi à prendre la suivante.

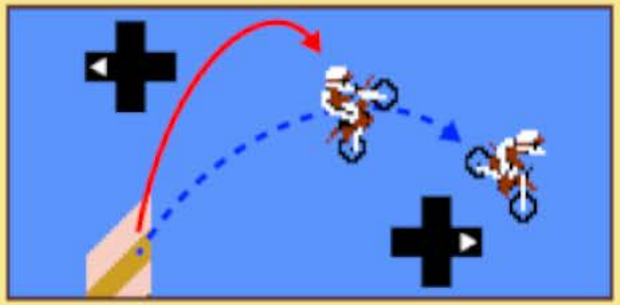
EXCITEBIKE

Le guide ultime du maestro de la moto!

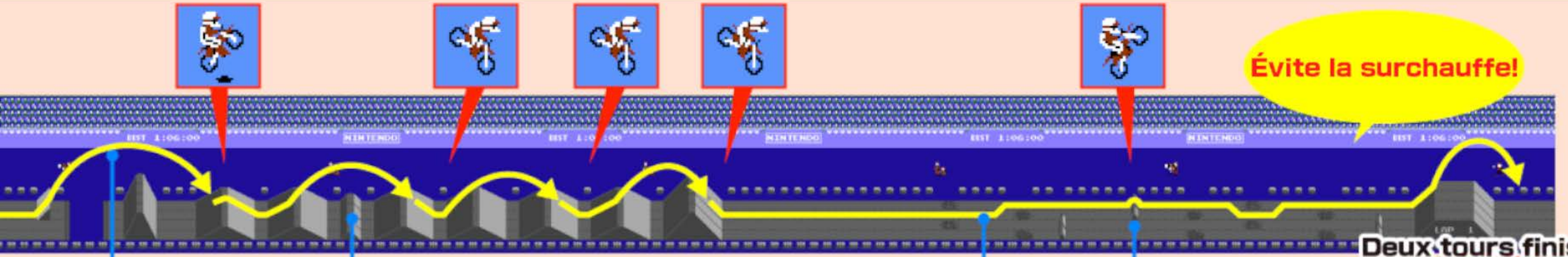
4

Un tour de circuit et que ça saute!

Tu prends de la vitesse et vas plus loin en baissant ta roue pendant un saut. L'inverse te ralentira, mais tu iras plus haut.



Avant un saut, détermine la distance que tu veux parcourir, puis ajuste l'angle de ta moto pour y parvenir.



Baisse la roue avant pour aller plus loin et ajuste l'angle de la moto avant d'atterrir.

Tu peux sauter par-dessus ce petit obstacle entre les deux plus gros.

C'est la dernière ligne droite! Place-toi sur le couloir supérieur mais évite la boue.

Fais un wheelie par-dessus la haie, évite la boue et la course est finie!

ICE CLIMBER

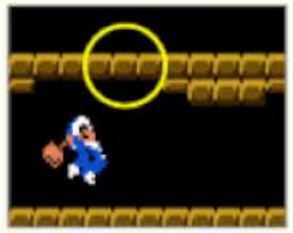
Une course au sommet!

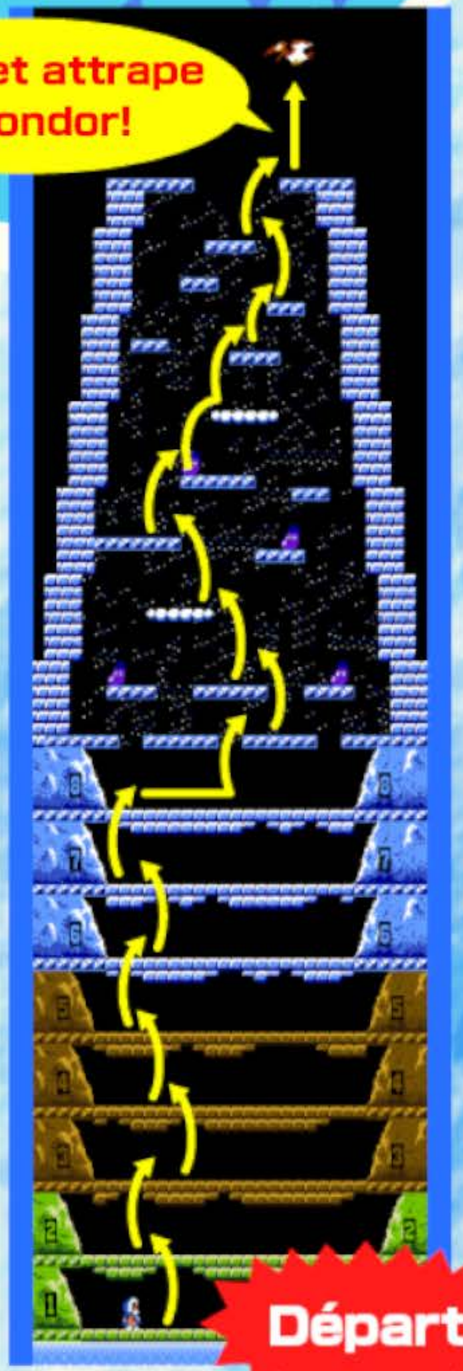
La clé c'est l'efficacité sur la montagne.

Ne saute pas inutilement ou tu perdras du temps. Emmitoufle-toi, prends ton marteau et grimpe!

Toutes les montagnes ont des faiblesses.

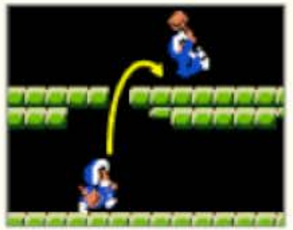
Chaque palier est constitué d'un ou deux blocs. Un saut permet d'en briser un. Cible les parties plus fines pour monter le plus vite possible.





Ne passez pas à côté de cette astuce!

Tu peux te glisser dans un espace large d'au moins un bloc. Si tu te places bien, tu pourras monter en seulement deux sauts!



Tout est à portée de saut!

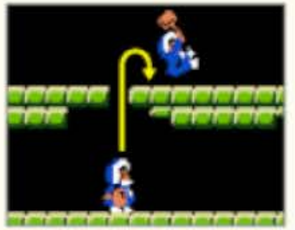
Il existe deux types de sauts, chacun avec des commandes et des objectifs différents. Utilise celui qui te convient le plus.

Saut latéral

Maintiens ✚ et appuie sur Ⓐ pour sauter. Tu iras plus haut en ayant pris de l'élan.

Saut vertical

Appuie uniquement sur Ⓐ pour sauter droit. Dirige le saut avec ✚. Cela t'aidera à te glisser dans les espaces.



BALLOON FIGHT

Deviens l'as des airs!

Élimine-les avant qu'ils ne s'envolent!

La victoire sera déterminée par le nombre d'ennemis que tu peux battre avant qu'ils ne s'envolent. Voici les meilleures tactiques pour chaque niveau.

Niveau 1

Tu peux éliminer les trois ennemis avant qu'ils ne s'envolent. Essaie d'en éliminer au moins deux.

Niveau 2

Élimine trois ennemis avant qu'ils ne s'envolent et un autre après son envol. Quant au dernier, il t'attaquera.

Niveau 3

Ce n'est pas simple, mais tu peux éliminer trois ennemis avant qu'ils ne s'envolent et les autres juste après leur envol.

Termine le pays vert en six étapes!

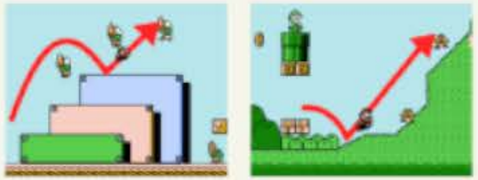
Prends le chemin le plus court!

Cette carte indique l'itinéraire le plus court pour terminer le Monde 1. Saute les niveaux 1-3 et 1-4 et termine les autres le plus rapidement possible.

Ta hauteur de saut dépend de la jauge!

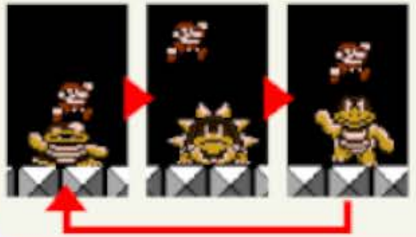
Remplis la jauge en courant avec ✚ + Ⓑ. Dès qu'elle brille, tu peux sauter plus haut.

1 Termine les niveaux 1-1 et 1-2 à toute allure.



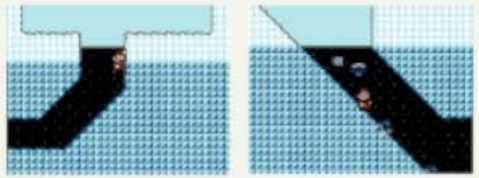
Pour ces deux niveaux, remplis la jauge, puis saute au max! Reproduis ces deux images pour optimiser tes rebonds sur les ennemis.

2 Pas de pitié pour Boum Boum!



Saute sur Boum Boum avant même qu'il ne puisse bouger, et saute sur lui à nouveau dès qu'il se relève.

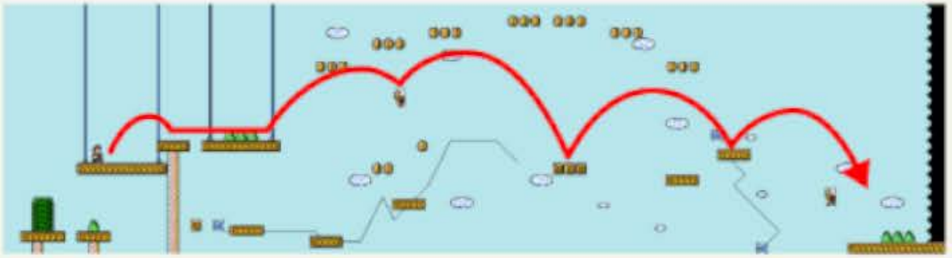
3 Termine le niveau 1-5 en glissant!



Dès que tu es sur une pente, appuies sur ✚ ; tu vas plus vite qu'en courant et tu battras au passage tous tes ennemis!

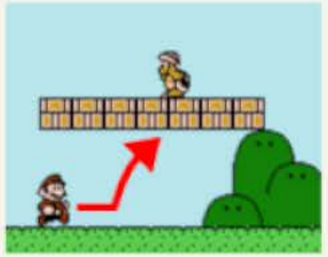
4 Fonce avec précision à travers le Monde 1-6!

Tente ce parcours si tu as beaucoup d'assurance!



Termine le pays vert en six étapes!

5 Attaque le Frère Marto par en dessous!

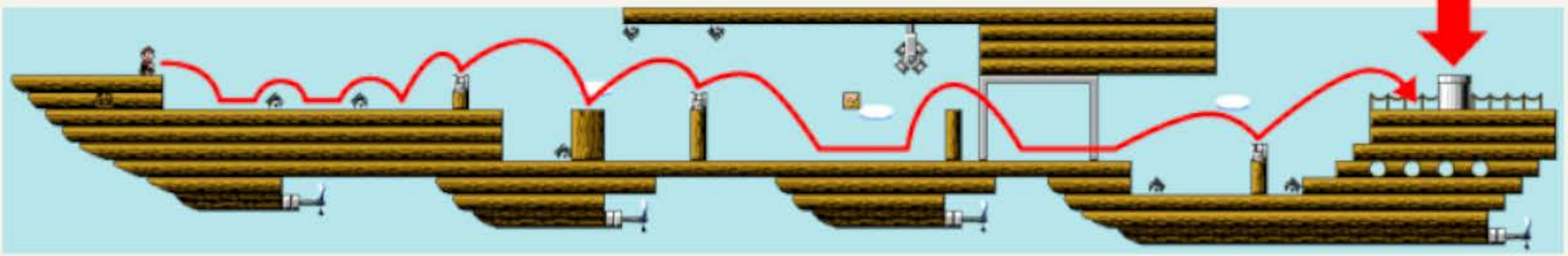


Le plus simple pour battre le Frère Marto est de frapper le bloc sur lequel il se trouve. Attends ensuite que le coffre apparaisse de l'autre côté de l'écran, et prends-le le plus vite possible!

Qui dit brelan, dit perte de temps!

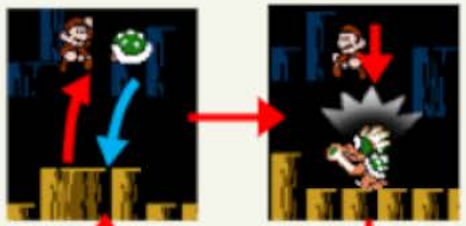
À la fin de certains niveaux, tu obtiendras des cartes. Un feu d'artifice se déclenche à trois cartes identiques. Bien que joli, mieux vaut l'éviter.

6 Qui pilote ce bateau volant?!



Ce niveau défile continuellement et accélère progressivement. Fais attention autour des canons et des Bill Balles. Reste le plus possible à droite de l'écran, et saute dans le tuyau dès que tu le vois.

Larry se trouve de l'autre côté du tuyau. Si tu lui sautes dessus il fera de même, alors esquive-le! Une fois Larry éliminé, saisissez la baguette et rends-la au roi.



Arrivée

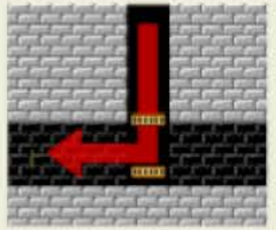
The Adventure of LINK

Visite guidée du palais de Parapa

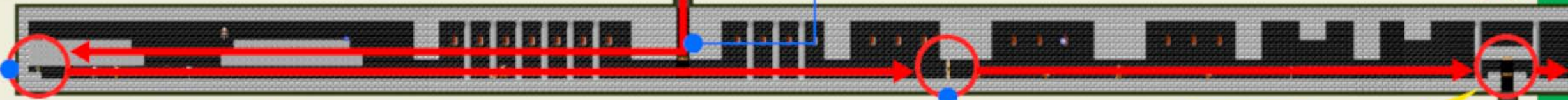
Deux clés suffiront.

L'itinéraire le plus court ne nécessite que deux clés. Évite les ennemis, bats le boss puis place le cristal dans la statue pour libérer le palais.

Ne te trompe pas de gauche!



Dès que tu arrives sous terre, va à gauche. Fonce pour obtenir la première clé.



La clé du succès.

Touche la clé avec ton épée pour la prendre et repars vite d'où tu viens.

Ouvre la porte et continue!

Tu pourras franchir la porte une fois avec la clé, mais ce n'est pas encore fini. Garde ton sang-froid et continue!

Ignore cet ascenseur et continue!

The Adventure of LINK

Visite guidée du palais de Parapa

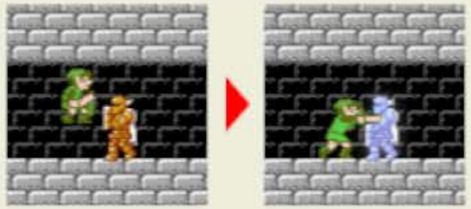
Attrape la clé et sauve-toi.

Une fois la clé en main, reprends l'ascenseur jusqu'en bas.

Arrivée

Ennemis droit devant!

Contre un Poing de fer, saute, puis appuie sur Ⓑ pour frapper juste avant de toucher le sol. Tu peux aussi utiliser le sort Shield.



Visez la tête de Mazura!

C'est le moment d'affronter le boss. Saute pour taper la tête de Mazura et, une fois battu, prends la clé et continue d'avancer!

SUPER MARIO BROS.
THE LOST LEVELS

Ne te perds pas dans ce niveau!

Cours sans t'occuper des ennemis ou des champignons!

Pour aller rapidement, fonce sans perdre de temps.
Trouve ton rythme et puis go, go, go!

Saute par-dessus la plateforme sans prendre le champignon.

Saute par-dessus les quatre Blindules en un seul saut.

Le vent te souffle de passer à la page 2!

Maintiens Ⓑ dès le compte à rebours pour prendre de l'avance.

Saute par-dessus ces Koopas. Même si tu atterris sur l'un deux, continue.

Saute avant le tuyau pour échapper à la Fleur Piranha.

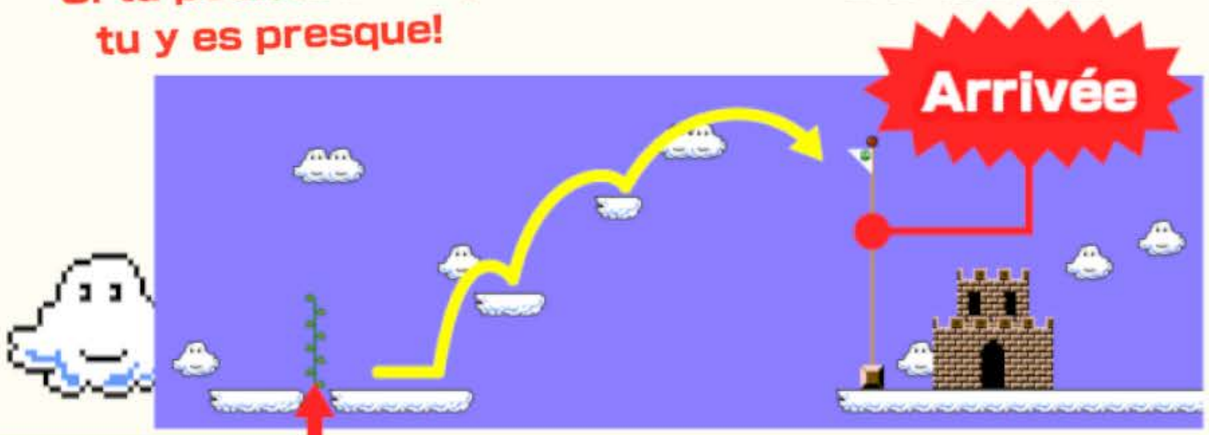
SUPER MARIO BROS.
THE LOST LEVELS

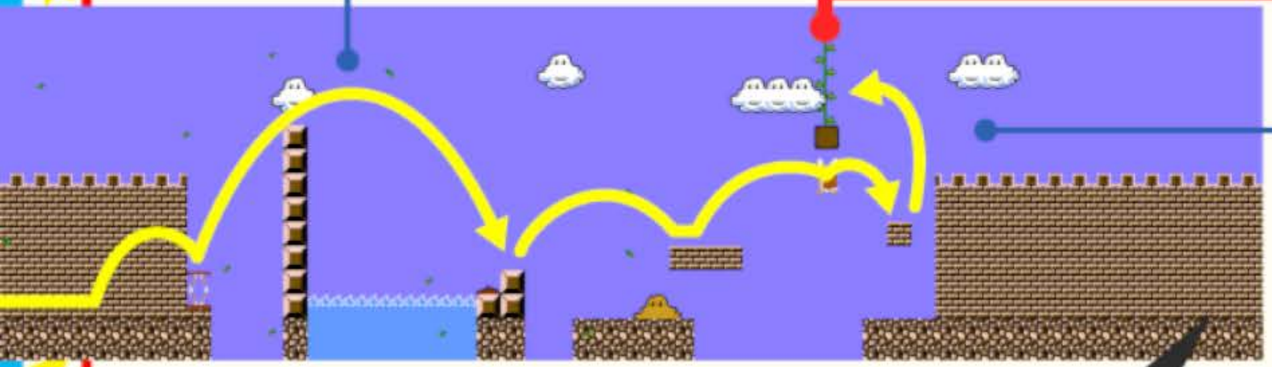
Ne te perds pas dans ce niveau!

Ne bloque pas sur ces blocs!

Sers-toi du vent et du tremplin pour sauter encore plus haut. Tu peux franchir le mur et atterrir de l'autre côté en un seul saut!

Si tu peux lire ceci, tu y es presque!

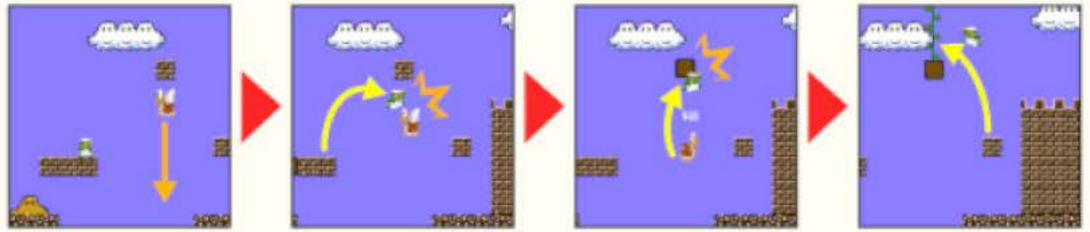




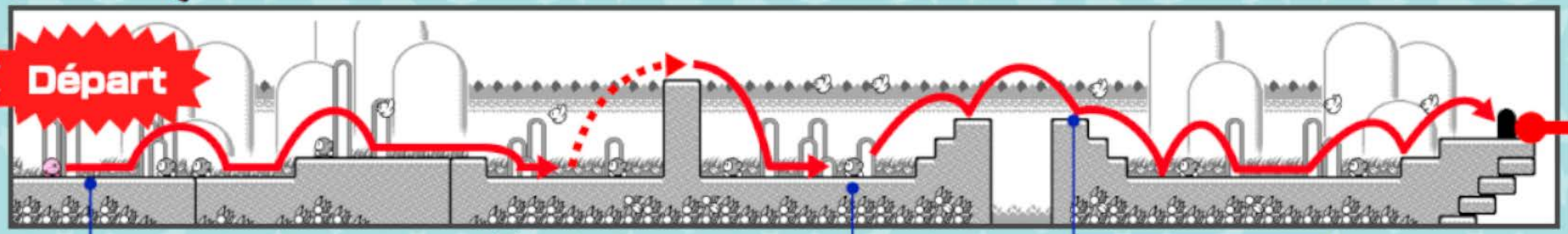
À partir d'ici, il n'y a que des murs et des tuyaux. En emprunter un vous ramènera au milieu du niveau!

Ce saut est crucial!

Juste un dernier effort! Saute sur le Paratroopa pour frapper le bloc juste au-dessus et grimpe sur la vigne qui en sort. C'est le seul moyen d'atteindre l'arrivée!



Kirby en fait voir de toutes les couleurs!



Commence à courir dès le début du niveau et utilise la vitesse pour sauter par-dessus les Waddle Dees.

Aspire ce Waddle Dee (tu en auras besoin) et continue de courir. Prends de l'élan et saute en haut des escaliers.

Recrache le Waddle Dee que tu avais aspiré sur le Pioupiou et continue.

Ce n'est pas encore l'heure de manger.

Aspirer empêche Kirby d'avancer. Au lieu d'aspirer les ennemis, saute par-dessus ou évite-les. Si tu arrives au bon moment, glisse dessous!

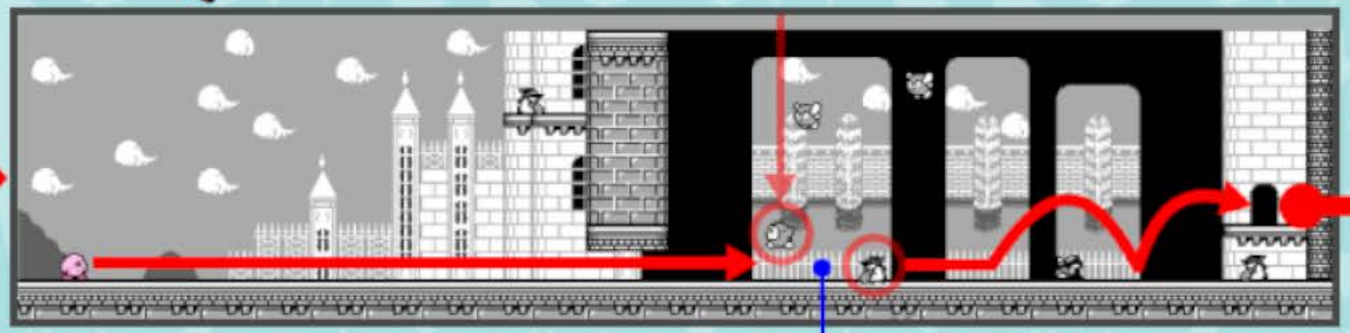
Aspire le deuxième Bébépoppy et saute par-dessus le suivant puis recrache l'ennemi sur le Capenois pour l'éliminer.

Les astuces glissées de Kirby.

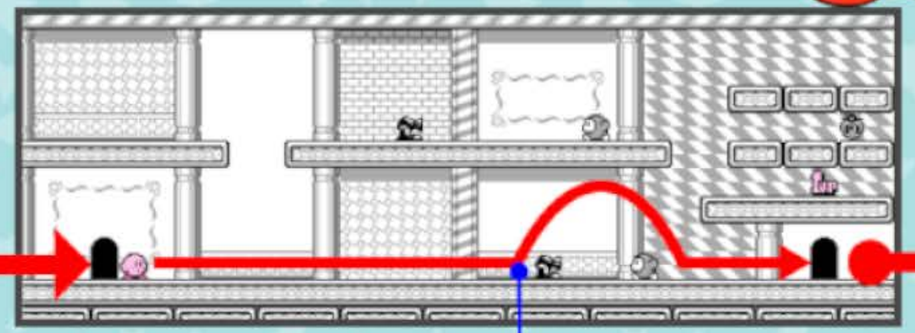
Appuie sur ✜+Ⓐ ou ✜+Ⓑ pour glisser et attaquer les ennemis.

KIRBY'S ADVENTURE

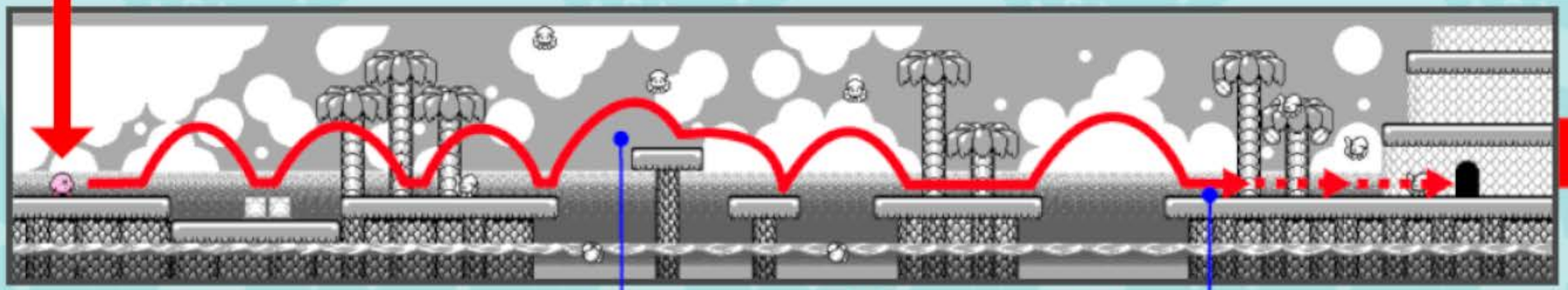
Kirby en fait voir de toutes les couleurs!



Prends garde au Waddle Dee qui tombe! Aspire-le et recrache-le sur le Chabalai.



Cours vers le Shotzo puis saute au dernier moment pour éliminer le Waddle Dee et lui d'un seul coup.

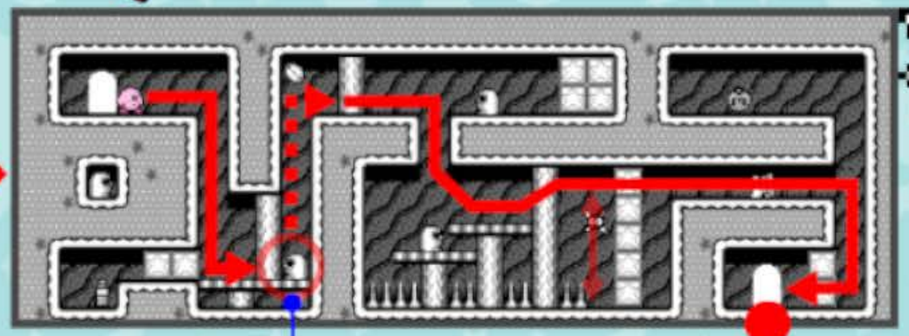


Plusieurs Squishys te sauteront dessus, ici. Ne t'en soucie pas et continue d'avancer.

Attention aux noix de coco qui tombent. Tu peux glisser deux fois pour les esquiver à toute vitesse.

KIRBY'S ADVENTURE

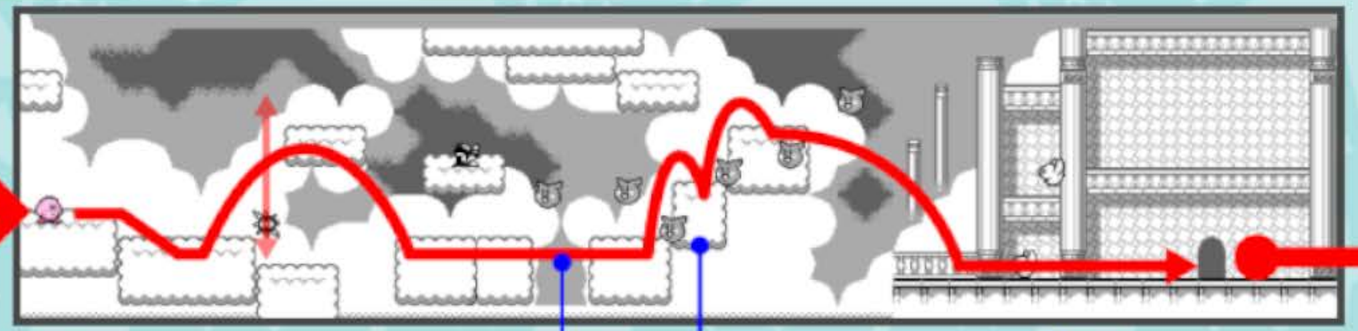
Kirby en fait voir de toutes les couleurs!



Sois prudent, il y a une noix de coco plus loin. Aspire et lance le Kabu dessus pour la détruire avant qu'elle n'explose.

Envole-toi et évite les attaques du Duc Hache Viande. Tu es presque à l'arrivée!

Détruis les blocs en glissant et continue.



Tu peux glisser pour passer par-dessus l'espace entre ces deux nuages tout en évitant le Scarfy.

Ça grouille de Scarfys ici mais, pas de panique. Tu peux traverser sans être touché.